

**RANCANG BANGUN GAME CASUAL  
“PEMESANAN BURGER”  
BERBASIS FLASH**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Juni Andri**

**13.01.3217**

**Bayu Prasetya Wicaksana**

**13.01.3218**

**PROGRAM DIPLOMA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**RANCANG BANGUN GAME CASUAL**

**“PEMESANAN BURGER”**

**BERBASIS FLASH**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Juni Andri**

**13.01.3217**

**Bayu Prasetya Wicaksana**

**13.01.3218**

**PROGRAM DIPLOMA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**RANCANG BANGUN GAME CASUAL  
“PEMESANAN BURGER”  
BERBASIS FLASH**

yang disusun oleh

**Juni Andri**

**13.01.3217**

**Bayu Prasetya Wicaksana**

**13.01.3218**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 22 Oktober 2015

**Dosen Pembimbing**



**Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs**

**NIK. 190302161**

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### RANCANG BANGUN GAME CASUAL "PEMESANAN BURGER" BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Juni Andri** 13.01.3217

**Bayu Prasetya Wicaksana** 13.01.3218

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Mei 2016

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dina Maulina, M.Kom.  
NIK. 190302250

Ahlihi Masruro, M.Kom.  
NIK. 190302148



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu pernyataan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 10 Juni 2016

KETUA STMIK AMKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.  
NIK. 190302001

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### RANCANG BANGUN GAME CASUAL "PEMESANAN BURGER" BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Juni Andri** 13.01.3217

**Bayu Prasetya Wicaksana** 13.01.3218

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Mei 2016

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs  
NIK. 190302235

Bayu Setiaji, M.Kom  
NIK. 190302216

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu pernyataan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Yanggal 10 Juni 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya kami sendiri (ASLI) dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis dan diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Juni 2016



Juni Andri  
NIM. 13.01.3217

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya kami sendiri (ASLI) dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis dan diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Juni 2016



Bayu Prasetya Wicaksana  
NIM. 13.01.3218

## HALAMAN MOTTO

*Tiga sifat manusia yang merusak adalah kikir yang dituruti, hawa nafsu yang diikuti serta sifat mengagumi diri sendiri yang berlebihan.*

*(Nabi Muhammad SAW)*

*Hidup adalah satu jalan besar dengan adanya banyak pertanda. Jadi, ketika Anda menjalani rutinitas, jangan mempersulit pikiran Anda. Larilah terlepas dari kebencian, kejahatan dan kecemburuan. Jangan mengubur pikiran Anda, jadikan visi Anda menjadi kenyataan. Bangun dan Hiduplah!*

*(Bob Marley)*

*Ilmu pengetahuan tanpa agama lumpuh, agama tanpa ilmu pengetahuan buta.*

*( Albert Einstein )*

*Kunci untuk mewujudkan mimpi adalah berfokus dengan tidak hanya pada kesuksesan tapi juga maknanya. Maka kemudian, bahkan langkah – langkah kecil dan kemenangan kecil di sepanjang jalan yang Anda jalani akan bermakna besar.*

*(Oprah Winfrey)*

*Sesuatu yang sederhana jangan diperumit, Sesuatu yang mudah jangan dipersulit dan sesuatu yang sulit biarlah tetap sulit, karena dalam setiap hal pasti ada jalan*

*untuk menyelesaikannya.*

*(Juni Andri)*

**Juni Andri**



## HALAMAN MOTTO

*Kalau kamu ingin menjadi pribadi yang maju, kamu harus pandai mengenal apa yang terjadi, pandai melihat, pandai mendengar, dan pandai menganalisis.*

*(Soeharto)*

*Bermimpilah setinggi langit, jika engkau jatuh, engkau akan jatuh diantara bintang - bintang.*

*( Ir. Soekarno )*

*Gagal hanya terjadi jika kita menyerah*

*(B.J Habibie)*

*Kedepankan keyakinan, keberanian dan ketenangan dalam menghadapi segala rintangan yang menghadang dalam kehidupan ini, kerahkanlah segala usaha terbaikmu dan tetap berpegang teguh pada agama maka semuanya akan indah pada waktunya.*

*( Bayu Prasetya Wicaksana )*

*Bayu Prasetya Wicaksana*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Saya Persembahkan kepada kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah membesarkan dan mendidikku, yang senantiasa dengan tulus mendoakanku dan selalu memberikan dukungan serta kasih sayang yang terbaik.
3. Terima kasih kepada kakakku dan suaminya yang selalu memberikan nasihat terbaik dan mendukungku untuk meraih cita – cita.
4. Dosen Pembimbing Ibu Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs, yang telah membimbing dari awal sampai akhir Tugas Akhir ini, saya mengucapkan terimakasih banyak.
5. Terima kasih kepada teman seperjuangan dalam mengerjakan tugas akhir ini. Semoga kita sukses di masa yang akan datang.
6. Terima kasih untuk teman – teman terdekatku Kempel (Ahmad), Simbah (Ginjar), Bayer (bayu) dan Kopong (Luki). Sukses Selalu dan tetap Strong.
7. Terima kasih kepada teman – teman 13.D3TI.01 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Sukses buat kalian semua, kalian semua hebat.

*Juni Andri*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan Tugas Akhir ini untuk :

1. Allah SAW atas rahmat, hidayah dan izin-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
2. Ayah dan Ibu tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tidak pernah jemu mendoakan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cinta ayah dan ibu padaku.
3. Terimakasih kepada alarm tercinta yang telah membangunkan saya di setiap saat.
4. Dosen Pembimbing Ibu Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs, yang telah membantu dalam membuat Tugas Akhir ini.
5. Sahabat-sahabatku seperjuangan di STMIK AMIKOM Yogyakarta dan semua teman-teman yang tak mungkin saya sebutkan satu – persatu.

*Bayu Prasetya Wicaksana*

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Laporan tugas akhir ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh kelulusan program studi Diploma III Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika D3 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs, selaku Dosen Pembimbing. Terima kasih atas bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir ini.
4. Kedua orang tua serta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh Staf Pengajar Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
6. Seluruh sahabat dan pihak – pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu saran dan kritikan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan, demi kesempurnaan tugas akhir ini. Selain itu jika ada kata – kata yang tidak berkenan dalam tugas akhir ini penulis mohon maaf yang sebesar – besarnya. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 Juni 2016

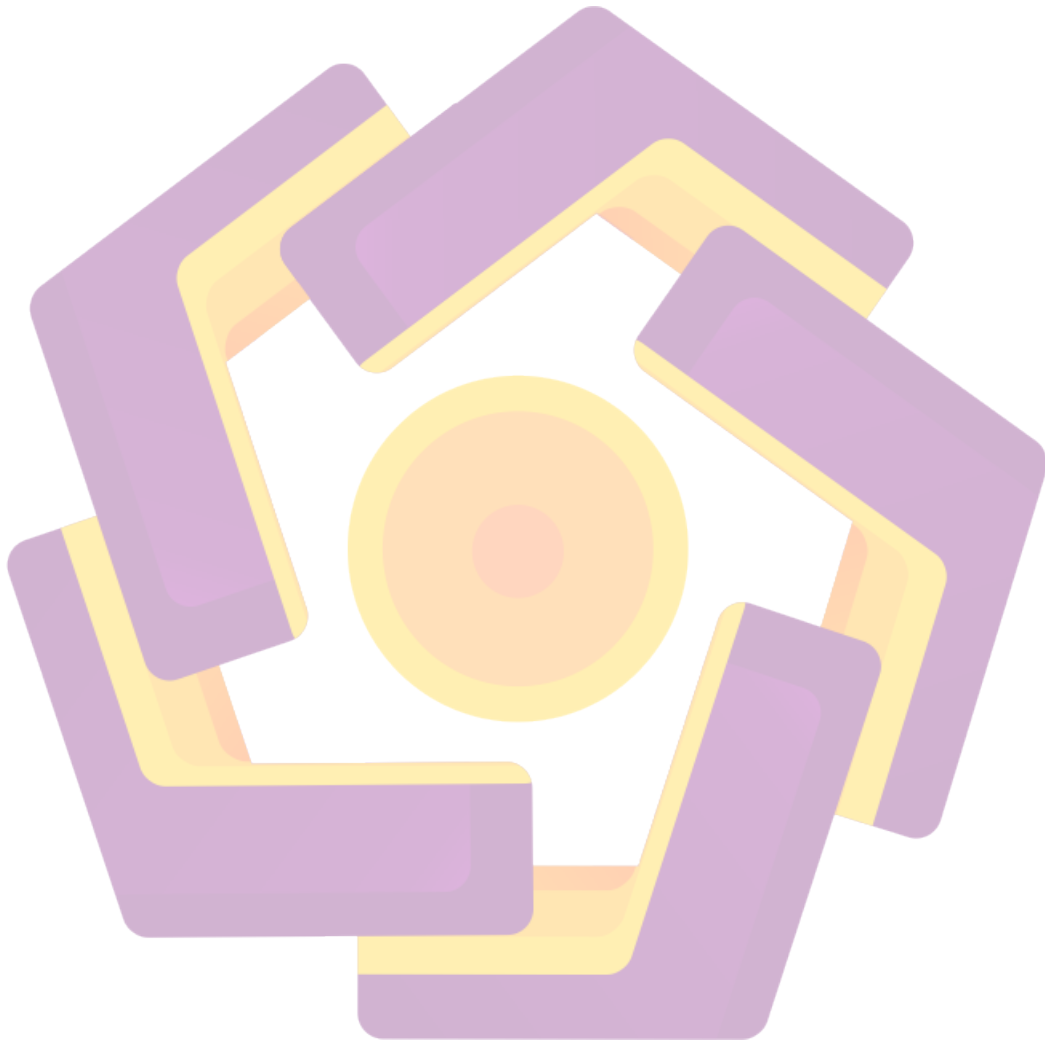
Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI.....	xxiv
ABSTRACT.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat bagi penulis.....	4
1.5.2 Manfaat bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.....	5
1.5.3 Manfaat bagi masyarakat umum dan IT.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Metode Analisis .....	6
1.6.3 Metode Pengembangan Sistem .....	7
1.7 Sistematika Penelitian .....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
2.1 Tinjauan Pustaka .....	10
2.2 Dasar Teori.....	12
2.2.1 Konsep Dasar <i>Game</i> .....	12
2.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	18

2.3.1	Sekilas Tentang Flash .....	18
2.3.2	Adobe Flash CS5.....	19
2.3.3	ActionScript 2.0 .....	20
2.3.4	CorelDRAW X5.....	23
2.4	Metodologi Pengembangan Multimedia .....	36
2.4.1	Design Treatment (Analisis Pendesainan) .....	36
2.4.2	<i>Game Assets Development Phase</i> (Aset Visual dan Suara).....	45
2.4.3	<i>Assembly</i> (Pembuatan) .....	45
2.4.4	<i>Testing</i> (Pengujian) .....	46
2.4.5	<i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	46
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....		47
3.1	Gambaran Umum <i>Game</i> Pemesanan Burger.....	47
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	48
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	48
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	49
3.3	Design Treatment (Analisis Perdesainan) .....	51
3.3.1	Ide <i>Game</i> .....	51
3.3.2	Alur Cerita.....	52
3.3.3	Perancangan Desain Interface Halaman.....	53
3.3.4	Perancangan Desain Interface Aset.....	60
3.3.5	Storyboard .....	75
3.3.6	Flowchart.....	81
3.4	Rancangan Level <i>Game</i> .....	88
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		90
4.1	<i>Game Asset Development Phase</i> (Aset Visual dan Suara) .....	90
4.1.1	Aset Visual .....	90
4.1.2	Aset Suara .....	103
4.2	<i>Assembly</i> (Pembuatan).....	103
4.2.1	Pembuatan Antarmuka ( <i>Interface</i> ).....	104
4.2.2	Pembuatan <i>Game</i> Pemesanan Burger .....	112
4.3	Pembuatan File (.exe).....	128
4.4	<i>Testing</i> (Pengujian) .....	130
4.4.1	Pengujian Alpha .....	130
4.4.2	Pengujian Beta .....	133

BAB V PENUTUP.....	138
5.1 Kesimpulan.....	138
5.2 Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA .....	140





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Flow Direction Symbol</i> .....	41
Tabel 2.2 <i>Processing Symbol</i> .....	42
Tabel 2.3 <i>Input/Output Symbol</i> .....	43
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras Pembuatan <i>Game</i> .....	49
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Penerapan <i>Game</i> .....	50
Tabel 3.3 <i>Storyboard Game</i> Pemesanan Burger.....	75
Tabel 4.1 Aset Pemesanan Burger .....	99
Tabel 4.2 Sound dan Formatnya .....	103
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Fungsional <i>Game</i> Pemesanan Burger.....	131
Tabel 4.4 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 1 (satu).....	135
Tabel 4.5 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 2 (dua).....	135
Tabel 4.6 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 3 (tiga).....	136

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Kerja Adobe Flash CS5 .....	20
Gambar 2.2 Tampilan <i>ActionScript</i> 2.0.....	21
Gambar 2.3 <i>FrameScript</i> pada sebuah <i>Frame</i> .....	22
Gambar 2.4 Syntax <i>MovieClip</i> .....	22
Gambar 2.5 <i>Syntax</i> pada Tombol .....	23
Gambar 2.6 Halaman Kerja CorelDRAW X5.....	24
Gambar 2.7 Tampilan <i>Toolbox</i> CorelDRAW X5 .....	26
Gambar 2.8 <i>Pick Tool</i> CorelDRAW .....	26
Gambar 2.9 <i>Shape Tool</i> CorelDRAW .....	26
Gambar 2.10 <i>Crop Tool</i> CorelDRAW .....	27
Gambar 2.11 <i>Zoom Tool</i> CorelDRAW .....	27
Gambar 2.12 <i>Freehand Tool</i> CorelDRAW .....	28
Gambar 2.13 <i>Smart Fill Tool</i> CorelDRAW .....	28
Gambar 2.14 <i>Rectangle Tool</i> CorelDRAW .....	29
Gambar 2.15 <i>Ellipse Tool</i> CorelDRAW .....	29
Gambar 2.16 <i>Polygon Tool</i> CorelDRAW .....	30
Gambar 2.17 <i>Basic Shapes Tool</i> CorelDRAW .....	30
Gambar 2.18 <i>Text Tool</i> CorelDRAW.....	31
Gambar 2.19 <i>Table Tool</i> CorelDRAW .....	31
Gambar 2.20 <i>Parallel Dimension Tool</i> CorelDRAW .....	32
Gambar 2.21 <i>Straight-Line Connector Tool</i> CorelDRAW .....	32

Gambar 2.22 <i>Blend Tool</i> CorelDRAW .....	33
Gambar 2.23 <i>Eyedropper Tool</i> CorelDRAW .....	33
Gambar 2.24 <i>Outline Tool</i> CorelDRAW .....	34
Gambar 2.25 <i>Fill Tool</i> CorelDRAW .....	35
Gambar 2.26 <i>Interctive Fill Tool</i> CorelDRAW .....	35
Gambar 2.27 <i>Flowchart System</i> .....	39
Gambar 2.28 <i>Conceptual Flowchart</i> .....	39
Gambar 2.29 <i>Detail Flowchart</i> .....	40
Gambar 3.1 Rancangan Desain <i>Interface</i> Halaman Awal .....	53
Gambar 3.2 Rancangan Desain <i>Interface</i> Halaman Menu Utama .....	54
Gambar 3.3 Rancangan Desain <i>Interface Gameplay</i> (Permainan) .....	54
Gambar 3.4 Rancangan Desain <i>Interface</i> Halaman Waktu Habis .....	55
Gambar 3.5 Rancangan Desain <i>Interface</i> Halaman Menu Keluar Permainan.....	55
Gambar 3.6 Rancangan Desain <i>Interface</i> Halaman Jeda.....	56
Gambar 3.7 Rancangan Desain <i>Interface</i> Level Selesai .....	56
Gambar 3.8 Rancangan Desain <i>Interface</i> Permainan Tamat .....	57
Gambar 3.9 Rancangan Desain <i>Interface</i> Peringkat .....	57
Gambar 3.10 Rancangan Desain <i>Interface</i> Pilih Level.....	58
Gambar 3.11 Rancangan Desain <i>Interface</i> Bantuan .....	58
Gambar 3.12 Rancangan Desain <i>Interface</i> hadiah.....	59
Gambar 3.13 Rancangan Desain <i>Interface</i> Keterangan hadiah .....	59
Gambar 3.14 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tentang .....	60
Gambar 3.15 Rancangan Desain <i>Interface</i> Baki .....	60

Gambar 3.16 Rancangan Desain <i>Interface</i> Roti Atas .....	61
Gambar 3.17 Rancangan Desain <i>Interface</i> Roti Bawah.....	61
Gambar 3.18 Rancangan Desain <i>Interface</i> Daging.....	62
Gambar 3.19 Rancangan Desain <i>Interface</i> Timun.....	62
Gambar 3.20 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tomat.....	62
Gambar 3.21 Rancangan Desain <i>Interface</i> Selada.....	63
Gambar 3.22 Rancangan Desain <i>Interface</i> Saus Tomat.....	63
Gambar 3.23 Rancangan Desain <i>Interface</i> Mayonais.....	64
Gambar 3.24 Rancangan Desain <i>Interface</i> Sosis.....	64
Gambar 3.25 Rancangan Desain <i>Interface</i> Bombay.....	64
Gambar 3.26 Rancangan Desain <i>Interface</i> Keju.....	65
Gambar 3.27 Rancangan Desain <i>Interface</i> Telur.....	65
Gambar 3.28 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tombol Keluar Dari <i>Game</i> .....	66
Gambar 3.29 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tombol <i>Fullscreen</i> .....	66
Gambar 3.30 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tombol Suara Hidup.....	66
Gambar 3.31 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tombol Suara Mati.....	67
Gambar 3.32 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tombol Jeda.....	67
Gambar 3.33 Rancangan Desain <i>Interface</i> Mulai.....	67
Gambar 3.34 Rancangan Desain <i>Interface</i> Peringkat .....	68
Gambar 3.35 Rancangan Desain <i>Interface</i> Pilih Level.....	68
Gambar 3.36 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tombol Bantuan.....	68
Gambar 3.37 Rancangan Desain <i>Interface</i> Penghargaan.....	69
Gambar 3.38 Rancangan Desain <i>Interface</i> Menu Utama.....	69

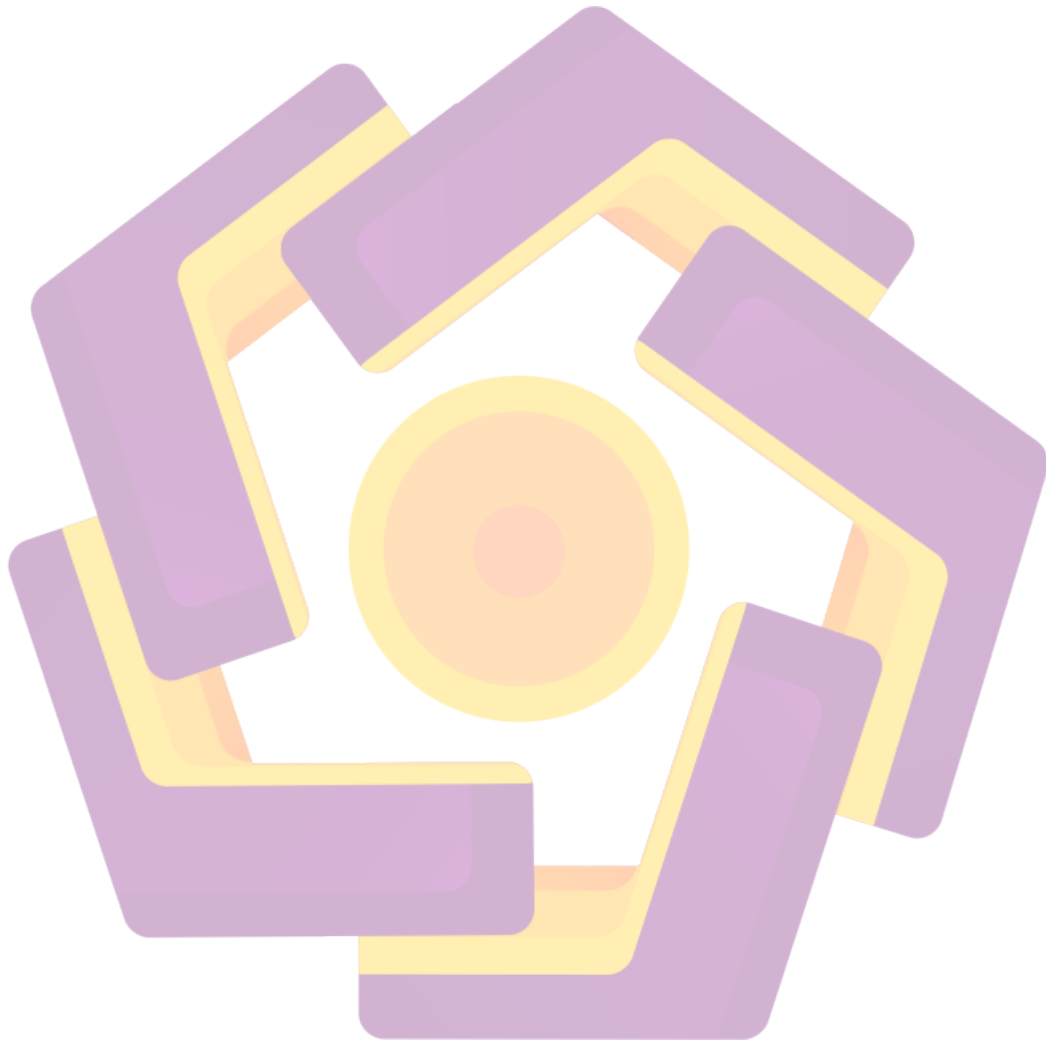
Gambar 3.39 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tombol Selanjutnya.....	70
Gambar 3.40 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tombol Atur Ulang.....	70
Gambar 3.41 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tombol Keluar.....	70
Gambar 3.42 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tombol Iya.....	71
Gambar 3.43 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tombol Tidak.....	71
Gambar 3.44 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tombol Kembali.....	71
Gambar 3.45 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tombol Lanjutkan.....	72
Gambar 3.46 Rancangan Desain <i>Interface</i> Tombol Level.....	72
Gambar 3.47 Rancangan Desain <i>Interface</i> Karakter 1.....	73
Gambar 3.48 Rancangan Desain <i>Interface</i> Karakter 2.....	73
Gambar 3.49 Rancangan Desain <i>Interface</i> Karakter 3.....	73
Gambar 3.50 Rancangan Desain <i>Interface</i> Karakter 4.....	74
Gambar 3.51 Rancangan Desain <i>Interface</i> Karakter 5.....	74
Gambar 3.52 Rancangan Desain <i>Interface</i> Karakter 6.....	74
Gambar 3.53 <i>Flowchart</i> View Menu <i>Game</i> Pemesanan Burger.....	81
Gambar 3.54 <i>Flowchart</i> Level 1 (satu) <i>Game</i> Pemesanan Burger.....	83
Gambar 3.55 <i>Flowchart</i> Level 2 (dua) <i>Game</i> Pemesanan Burger.....	85
Gambar 3.56 <i>Flowchart</i> Level 3 (tiga) <i>Game</i> Pemesanan Burger.....	87
Gambar 4.1 Dialog Box Dokumen Baru CorelDRAW.....	91
Gambar 4.2 Dokumen Baru 800 x 800 pixel.....	92
Gambar 4.3 Membuat Lingkaran Berbentuk Oval.....	93
Gambar 4.4 Membuat Gambar Oval dari <i>Bézier Tool</i> .....	94
Gambar 4.5 Membuat Gambar Roti Bagian Bawah.....	94

Gambar 4.6 Membuat <i>Mesh Fill</i> .....	95
Gambar 4.7 Mewarnai Roti Bawah.....	96
Gambar 4.8 Pengaturan Color pada Gambar Oval.....	96
Gambar 4.9 Pengaturan Color pada Gambar Roti Bagian Bawah.....	97
Gambar 4.10 Hasil Akhir .....	98
Gambar 4.11 Pengaturan Color pada Gambar Oval Bagian Tengah .....	98
Gambar 4.12 Antarmuka Halaman Awal ( <i>Loading</i> ).....	105
Gambar 4.13 Antarmuka Halaman Menu Utama .....	105
Gambar 4.14 Antarmuka Halaman <i>Gameplay</i> .....	106
Gambar 4.15 Antarmuka Halaman Waktu Habis .....	106
Gambar 4.16 Antarmuka Halaman Keluar Permainan .....	107
Gambar 4.17 Antarmuka Halaman Jeda atau <i>Pause</i> .....	107
Gambar 4.18 Antarmuka Halaman Level Selesai .....	108
Gambar 4.19 Antarmuka Halaman Permainan Selesai atau Tamat.....	108
Gambar 4.20 Antarmuka Halaman Peringkat .....	109
Gambar 4.21 Antarmuka Halaman Menu Pilih Level .....	109
Gambar 4.22 Antarmuka Halaman Bantuan .....	110
Gambar 4.23 Antarmuka Halaman Menu Penghargaan .....	110
Gambar 4. 24 Antarmuka Hadiah atau Penghargaan.....	111
Gambar 4.25 Antarmuka Tentang.....	111
Gambar 4.26 Program Adobe Flash CS6.....	112
Gambar 4.27 Gambar 4.27 Tampilan <i>PROPERTIES</i> Adobe Flash CS6 .....	113
Gambar 4.28 Import to Library .....	113

Gambar 4.29 Data atau Aset pada Panel <i>Library</i> .....	114
Gambar 4.30 Convert to Symbol .....	115
Gambar 4. 31 Membuat Tombol.....	116
Gambar 4.32 Mengubah Tombol .....	116
Gambar 4.33 Membuat <i>Movie Clip</i> .....	117
Gambar 4.34 <i>Script</i> pada <i>intro</i> .....	117
Gambar 4.35 <i>Script</i> Pada <i>Frame</i> Menu Utama.....	118
Gambar 4.36 <i>Script</i> Pada <i>Frame</i> 1 pada <i>Scene</i> Bantuan.....	119
Gambar 4.37 <i>Script</i> Pada <i>Frame</i> 2 <i>Scene</i> Bantuan .....	120
Gambar 4.38 <i>Script</i> Pada <i>Frame</i> 3 <i>Scene</i> Bantuan .....	120
Gambar 4.39 <i>Script</i> Pada <i>Frame</i> Peringkat.....	121
Gambar 4.40 <i>Script</i> <i>Frame</i> Penghargaan .....	122
Gambar 4.41 <i>Script</i> untuk Tombol Hadiah Level 1 .....	123
Gambar 4.42 <i>Script</i> untuk Tombol Hadiah Level 2 .....	123
Gambar 4.43 <i>Script</i> untuk Tombol Hadiah Level 3 .....	124
Gambar 4.44 <i>Script</i> pada <i>Frame</i> Pilih Level .....	124
Gambar 4. 45 <i>Script</i> pada Tombol Level 1 .....	125
Gambar 4.46 <i>Script</i> pada Tombol Level 2 .....	125
Gambar 4. 47 <i>script</i> pada tombol level 3 .....	125
Gambar 4.48 <i>Script</i> pada Tombol Benar.....	126
Gambar 4.49 <i>Script</i> pada Tombol Salah .....	126
Gambar 4. 50 <i>Script</i> pada Waktu Permainan .....	127
Gambar 4. 51 <i>Script</i> Pada Penyelesaian Level Permainan .....	127

Gambar 4.52 *Script* pada Tentang..... 128

Gambar 4.53 Membuat *File Executable* ..... 129





## INTISARI

Game merupakan media hiburan yang disukai banyak orang, tetapi dalam perkembangannya game dianggap sebagai media yang tidak bermanfaat dan berbahaya. Sebenarnya game telah dibagi menjadi beberapa golongan menurut umur pengguna. Game juga mempunyai banyak jenis salah satunya adalah game casual. Game casual merupakan game yang mudah dipelajari dan memainkannya dengan rileks. Game casual dapat digunakan sebagai media untuk menyebarkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan menarik.

Burger merupakan salah satu makanan yang sudah tidak asing lagi, bahkan sekarang ini banyak game berkonsep tentang burger. Game dapat dibuat menggunakan banyak software. Software yang digunakan untuk membuat game adalah Adobe Flash. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu Actionscript 2.0. Perancangan gambar untuk pembuatan game menggunakan software CorelDraw.

Game yang dihasilkan adalah game casual “Pemesanan Burger” dengan berbasis desktop. Game ditujukan untuk semua orang. Game ini bertujuan untuk menghibur masyarakat selain itu game ini dapat melatih kesabaran, kecepatan berfikir serta menambah informasi tentang burger.

**Kata Kunci :** Game, Game Casual, Burger, Software, Pengetahuan.

## **ABSTRACT**

*Game is an entertainment media favored by many people, but the game is considered as a medium perkembangannya useless and dangerous. Actually, the game has been divided into several groups according to age. Game also has many types one of which is a casual game. Casual game is a game that is easy to learn and play with a relaxed. Casual games can be used as a medium for spreading knowledge useful and interesting.*

*Burger is one of the foods that are familiar, even today many game concept about the burger. Games can be created using a lot of software. Software that is used to create games is Adobe Flash. the programming language used is Actionscript 2.0. Design drawings for game development using CorelDraw software.*

*The resulting game is a casual game "ordering a burger" with desktop-based. game is for everyone. This game aims to entertain the public, other than that this game can exercise patience, speed of thinking and add information about the burger..*

**Keywords :** *Game, Game Casual, Burger, Software, Knowledge.*